

## 4 Integration von Spielen in den Lernprozess

Wie aus den bisherigen Ausführungen hervorgeht, lassen sich Spiele für unterschiedliche Bereiche und verschiedene Arten des Lernens verwenden. Gleichwohl ist bedeutsam, Spiele nicht lediglich zu spielen, sondern sie gezielt in ein umfassenderes didaktisches Szenario einzubetten. In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, wie bzw. wo Spiele in den Lernprozess eingebunden werden können.

Zunächst ist festzuhalten, dass ein einzelnes Phasenschema, wie sie bei den anderen Methoden vorgestellt sind, der Vielfalt der Spiele kaum gerecht würde. So gibt es Spiele, die sich als Makromethode (z.B. Rollenspiele, Planspiele aber auch Spiele wie Sim City) interpretieren lassen und ein eigenes Phasenschema haben, wodurch sich der gesamte Lernprozess strukturieren lässt.

Andere Spiele sind als Mikromethode primär punktuell innerhalb einzelner Phasen des Lernprozesses einbindbar:

Zur *Einführung oder Motivation* zu einer längeren Lernsequenz, bei der Gruppenarbeit und Kooperation im Vordergrund steht, bieten sich Spiele zur Förderung von Gruppendynamik (z.B. „Bis 21 zählen“ „Teppich umdrehen“) an. Kennen sich die Schüler noch nicht, was gelegentlich zum Anfang des Schuljahres oder innerhalb einer aus verschiedenen Klassen zusammengesetzte Arbeitsgemeinschaft der Fall ist, empfiehlt sich der Einsatz von Kennenlernspielen.

Darüber hinaus finden sich zahlreiche Spiele, die sich je nach konkreter Ausgestaltung in der *Anwendungs-, Übungs-, Wiederholungs- oder Transferphase* gewinnbringend verwenden lassen. Aus diesem Bereich werden nachstehend sowohl für den Unterricht angepasste Versionen bekannter Spiele (Tabu, Activity, Was bin ich, Kreuzworträtsel) als auch spezifische Lernspiele (Ballwerfen, Luftballons) vorgestellt.

Unabhängig von der jeweiligen Lernphase lassen sich Spiele auch einsetzen, um die Lerngruppe zu *aktivieren* und um das *Konzentrationsvermögen* wiederherzustellen (Bälle werfen, Huhn und Ei).